

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data, analisis data dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dengan motivasi belajar siswa di SMPN 3 Pare. Dengan makna semakin tinggi konformitas teman sebaya pada siswa maka motivasi belajar pada siswa akan semakin menurun atau rendah.
2. Tidak ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare. Dengan makna semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* pada siswa maka motivasi belajar pada siswa juga meningkat atau naik.
3. Tidak ada hubungan negatif antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online Mobile Legend* terhadap motivasi belajar pada siswa di SMPN 3 Pare secara bersama-sama (simultan).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Konformitas teman sebaya secara empiris terbukti memiliki hubungan negatif dengan motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teman sebaya sangat berpengaruh dalam berbagai hal yang dilakukan siswa. Salah satunya yaitu menggiring pendapat atau tindakan siswa untuk mengikuti mayoritas yang belum tentu hal yang dituju itu adalah sesuatu yang mengarah pada hal positif. seperti pada penelitian ini, sehingga menyebabkan motivasi belajar justru menurun. Sehingga perlu bagi guru-guru, khususnya guru bimbingan konseling untuk mengarahkan siswa menjadi pribadi yang lebih percaya diri agar dapat mandiri dalam mengambil keputusan terutama dalam menanamkan motivasi intrinsik dalam proses belajar.
2. Intensitas bermain *game online* pada siswa di penelitian ini memang menunjukkan pada taraf sedang dan tidak ada hubungan negatif dengan motivasi belajar, akan tetapi peneliti menyarankan pada pihak sekolah maupun para orang tua agar lebih mengawasi dan memberikan perhatian serta membatasi waktu bermain anak-anak pada gawainya. Karena berdasarkan yang peneliti amati dari beberapa siswa di sekolah tersebut ada beberapa subjek penelitian yang saat peneliti melakukan pengambilan data siswa absen pada kegiatan sekolah bahkan hingga berhari-hari dengan alasan yang tidak seharusnya dan banyak dari siswa yang sering terlambat masuk kelas dengan menggerombol di parkiriran yang terletak diluar sekolah hanya untuk bermain *game*.
3. Sebaiknya pihak sekolah dan wali murid melakukan sinergi dalam ruang komunikasi yang baik, agar perkembangan belajar siswa serta berbagai kendala

lainnya yang dihadapi siswa dapat menemukan solusi yang terbaik sesuai kondisi sekolah, supaya proses belajar berjalan baik dan motivasi belajar siswa meningkat.

4. Variabel pada penelitian ini tidak terbukti berpengaruh secara simultan. Oleh karena itu saran bagi penelitian selanjutnya yang tertarik dengan variabel ini dapat menggunakan teknik pengumpulan data yang lain. Agar lebih dapat mengungkapkan secara menyeluruh indikator-indikator yang ada pada diri subjek. Sehingga didapatkan hasil penelitian yang lebih lengkap dan akurat.